PYJAMARAMA

La softrivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

SPECTRUM 48K

Eccoci al nostro appuntamento con una rivista ancora più bella della precedente. Sono aumentate le pagine delle notizie, è aumentato il commento ai listati, è diventato ancora più entusiasmante il gioco che vi proponiamo in cassetta: le avventure del povero Wally Week costretto a combattere una dura battaglia tutta la notte per garantirsi un sano risveglio al mattino.
Ma Pyjamarama non è che la prima delle avventure del nostro sfortunato eroe. Nei prossimi numeri di Jackson Soft Oro, troverete infatti Wally Week alle prese con bulloni e chiavi inglesi in vesti da meccanico, e ancora il nostro simpatico amico alle prese con i complicati meccanismi di una banca. Ma non vogliamo dirvi di più: altrimenti che sorpresa è?

SOMMARIO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Mi

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

Periferiche e tensione

Non vorrei rovinare con una manovra poco accorta le periferiche del mio Spectrum, né tantomeno il mio computer e quindi vi chiedo: le periferiche da collegare allo Spectrum vanno accese dopo l'accensione dello Spectrum o prima?

Sandro Caccia, Milano

L'ordine con cui vengono accese le periferiche, supponiamo che tu ti riferisca al televisore e al registratore, è assolutamente irrilevante. L'unica accortezza è semmai quella di escludere, a computer spento, anche l'alimentatore dello Spectrum per evitare un inutile surriscaldamento.

Che memoria!

Cara redazione, posseggo uno Spectrum e vorrei sapere se è possibile espandere la memoria oltre i 48 K. Se si, di quanto e in che modo?

Paolo, Sanremo (Im)

La memoria del tuo computer può essere portata senza ricorrere ad alcuna aggiunta esterna, fino a 80 K, utilizzando lo spazio apposito che esiste nello Spectrum, in cui è possibile inserire chip di RAM uguali o equivalenti a quelli già presenti.
Comunque, presta attenzione al fatto che gli 80 K non sono mai disponibili tutti insieme e possono essere sfruttati in maniera ottimale soltanto con programmi che prevedano la cosiddetta "gestione a banchi".

Stampare con lo Spectrum

Ora che ho finalmente imparato a realizzare dei piccoli programmi con il mio Spectrum, desidererei acquistare una stampante. Ma il mercato è pieno di offerte e io non so cosa comprare. Potete aiutarmi?

Paolo Riccardi, Varese

Quando venne lanciato lo Spectrum, l'unica stampante che poteva essere utilizzata con il piccolo Sinclair era la ZX Printer, una stampante termica dal costo contenuto ma che è piuttosto lenta e stampa solo su carta stretta. Per di più la stampa con il metodo termico è facilmente deteriorabile.
Ora sono invece disponibili sul mercato diverse interfacce seriali e parallele per collegare qualsiasi tipo di stampante. In particolare è disponibile una interfaccia sia seriale RS 232 che parallela Centronics. A questo punto la scelta della stampante dipende soltanto dalle tue esigenze e dalla cifra che vuoi spendere. Con circa 700-800.000 lire puoi acquistare un modello di tipo certamente non professionale o "letter quality", come si dice, ma adatta comunque alle esigenze di chi vuole stampare i propri listati.

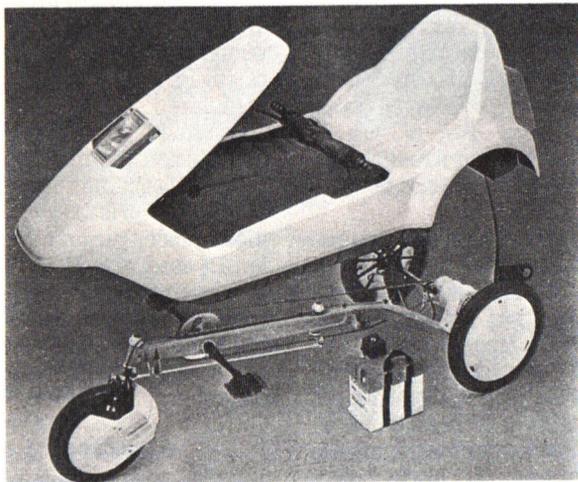
Misterioso Inverse

Qual'è lo scopo dei comandi "True Video" e "Inverse Video" che trovo sul mio Spectrum, ma non vengono trattati dal manuale di istruzioni?

Cristiano Mazza, Salerno

Il comando "Inverse Video" ha l'effetto di invertire la matrice dei punti di tutti i caratteri che seguono. Esso quindi va inserito in una stringa da stampare.
Il comando "True Video" serve al contrario per annullare il comando precedente e ripristinare il modo di scrittura normale. Il comando Inverse può anche essere inserito nelle linee di programma per ottenere la stampa in campo inverso del listato.

SINCLAIR SU TRE RUOTE

"Qualcosa di più di un giocattolo e non ancora la soluzione ideale per viaggiare".
Con questo slogan viene presentata l'ultima creazione di Sir Clive Sinclair.
Il geniale inventore inglese non abbandona il campo elettronico e stupisce il mondo presentando il C5, un originale triciclo elettrico dalla linea aereodinamica e futiribile.
In Inghilterra il C5 viene venduto a 400 sterline, poco meno di un milione di lire, e può essere guidato da chi ha più di 14 anni senza assicurazione e casco.
Il triciclo viene condotto con una barra situata sotto le gambe del guidatore è spinto da un motore di 250 watt costruito dalla Polymotor, una azienda italiana specializzata in motori per lavatrici che gli fa raggiungere una velocità di 25 Km/h. Il telaio invece è costruito dalla Lotus. L'autonomia della batteria è di circa 30 Km.
Il triciclo pesa 45 Kg e secondo il costruttore è molto economico dato che può percorrere 354 Km con un costo equivalente a quello di un litro di benzina. Occorre tenere conto che, una volta all'anno, bisogna sostituire la batteria per una spesa di 80.000 lire.

UN PACKAGE PER CREARE LE VOSTRE ADVENTURE

Per realizzare un adventure non sono più richieste particolari conoscenze di programmazione grazie al THE QUILL ADVENTURE WRITING SYSTEM prodotto dalla GILSOFT.
Alla base di questo sistema c'è l'ormai noto THE QUILL, un programma formato da un interprete e un data base, indispensabile per creare adventure di solo testo.
Con The Quill determinate i luoghi, gli oggetti, i personaggi, il percorso e le azioni.
The ILLUSTRATOR invece vi permette di aggiungere i disegni.
Il programma occupa solo 5K di memoria e comprende un editore grafico facile da usare con non meno di tre differenti riempimenti, includendo la possibilità di ottenere delle ombreggiature con una scelta tra 255 differenti tipi.
L'uso è molto semplice anche grazie al chiaro menù principale e al completo manuale d'istruzione.
Illustrator può essere usato soltanto se accoppiato a The Quill.

VIDEOGAMES IN SOCCORSO DELL'ETIOPIA

Dopo l'iniziativa dell'industria musicale inglese per raccogliere fondi in aiuto della popolazione dell'Etiopia colpita dalla carestia, anche le case produttrici di software hanno pensato di dare il loro contributo.
È nata così Soft-aid, una raccolta di videogiochi venduta in G.B. al prezzo di 4 sterline e 99 per Spectrum e CBM64.
Nella versione per lo Spectrum per esempio la Beyond ha offerto "Spellbound", la Virgin "Sorcery" e la Quicksilva "Ant attak" e poi troviamo "Starbike", "Kokotomi wolf", "The pyramid", "Horace goes Ski-ing", e "Jack and the beanstalk".
Sul retro della cassetta naturalmente non poteva mancare "Feed the world" singolo del Supergruppo musicale Band aid.
Aid ovvero soccorso è quindi diventato una specie di marchio. Tutto iniziò quando Bob Geldof dei Boomtwon Ruts e Midge Ure degli Ultravox scrissero una canzone e la proposero ai migliori musicisti. Boy George, Simon Lebon, Phil Collins, Paul Weller e altri incisero "Do They Know it's chistians times" e il singolo ebbe un successo clamoroso mantenendo il numero uno delle classifiche per parecchie settimane. Seguirono numerose inziative di solidarietà come per esempio una raccolta di video musicali chiamata Video-Aid.

GRAFICA, MUSICA E ALTRO SU LIBRO

Questo libro di programmi per il vostro Spectrum contiene soprattutto originali utilità.
Dei 77 programmi, 30 sono dedicati alla grafica, 17 alla musica e altri ad animazione, giochi, utility di elettronica.
Interessanti sono i 9 programmi per ottenere diagrammi di dati economici, statistici o anche scientifici: acquisirete un vero e proprio package di 'business grafica'.
Altri programmi sfruttano la grafica ad alta risoluzione per esempio per progettare circuiti elettronici.
Inoltre alcuni 'listati' di utility estendono il Basic del vostro computer come per esempio l'istruzione 'PAINT' che semplifica la colorazione di figure chiuse, oppure alcune routine per lo scroll di caratteri sullo schermo.
Divertenti sono le animazioni ottenibili grazie ai programmi Viaggio spaziale o Lancio dello shuttle.
Per terminare programmi musicali come il minorgano oppure routine per riprodurre suoni particolari come il too-too del telefono, la roulette, i dadi o il flipper giapponese.

77 PROGRAMMI PER LO SPECTRUM
Autore: Gaetano Marano
Pagine: 140
Editrice: G.E.J.
Prezzo: 24000 Lire

DAL 48K AL PLUS

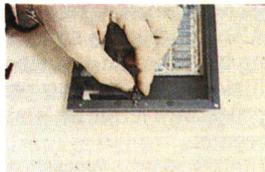
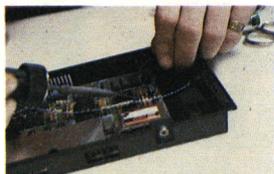
Molti dei possessori dello Spectrum rimasero stupiti e turbati alla notizia che Sir Clive Sinclair avrebbe messo sul merato una nuova versione del loro amato computer. Preoccupazioni fondate perché lo ZX Spectrum Plus relega il vecchio 48K al solo ruolo di macchina per programmare, sostituendolo invece nelle applicazioni di WP o in quelle di uso domestico, grazie ad una tastiera vera, con tasti rigidi tipo QL, al posto dei più "folcloristici" ma scomodi, tasti in gomma.
Ora però grazie a un comodo kit in vendita a poco più di 100.000 lire, è possibile trasformare un qualsiasi 48K, magari dai tasti ormai lisi, in un moderno Spectrum Plus.
La nuova maxitastiera ha una linea simile al QL e possiede 58 tasti, 17 in più di quella originaria.
Ma la novità più tangibile è proprio il materiale dei tasti: in sostituzione del vecchio materiale gommoso viene usato quello in plastica.
Il contatto è meno soffice ma l'effetto più immediato.
Due comodi supporti retrattili permettono poi di disporre la macchina a leggio.

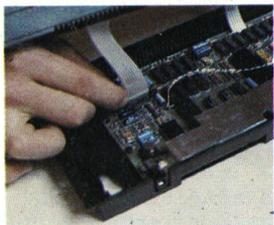
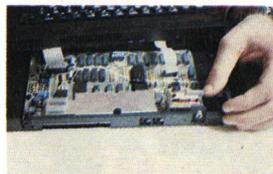
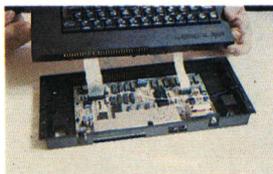
LE DIFFERENZE

Vediamo le differenze tra la nuova e la vecchia tastiera.
Tutta la punteggiatura e le funzioni di DELETE, l'EDIT, l'accesso ai caratteri grafici e il controllo dei cursori sono indipendenti.
Il BREAK/SPACE è stato diviso in due: in basso e al centro una comoda barra spaziatrice ed in alto il BREAK.
L'aggiunta di questi tasti semplifica anche l'accesso alle parole chiavi del BASIC grazie anche all'introduzione dell'EXTEND MODE che permette di selezionare una delle due parole chiavi scritte sul tasto.
Altra novità è la dotazione di un comodo RESET posto sulla sinistra, che consente di cancellare dalla memoria un programma indesiderato senza dovere staccare il cavo dell'alimentazione.
I tasti di SYMBOL SHIFT e CAPS SHIFT sono stati sdoppiati ai due lati della tastiera.

IL KIT

La confezione oltre alla tastiera contiene un manuale in italiano a colori di 80 pagine sullo Spectrum, le istruzioni in ita-

liano per la tasformazione e una cassetta che con esercizi e tre videogiochi vi fa entrare in confidenza con la nuova tastiera.

COME SI MONTA LA TASTIERA

L'operazione richiede circa venti minuti e l'utilizzo di un semplice cacciavite a croce e un saldatore.
All'inizio dovete aprire il vostro vecchio 48K togliendo le viti che assemblano la corrozzeria, levare i contatti e svitare dallo chassis il circuito stampato. Se il vostro Spectrum è della versione 1 o 2 dovete sostiuire il dissipatore termico con quello allegato alla confezione. Per la versione 3 e successive non sono necessarie modifiche. Quindi dovete collegare con il saldatore i fili che partono dall'interruttore del RESET con il circuito stampato dello Spectrum.

Collegate i cavi a piattina della nuova tastiera nella presa sulla scheda e fate un primo collaudo.
Scollegate il computer e localizzate il componente R68 sul circuito stampato per saldare la resistenza contenuta nel kit.
La posizione del componente varia a seconda della versione dello Spectrum.
Finiti i collegamenti elettrici, attenzione ai collegamenti dei cavi a piattina che non devono essere mai piegati. Assemblate il tutto montando i piedini di gomma, avvitando il circuito stampato alla nuova base e incastrando l'interruttore di RESET.
Infine non dimenticatevi delle gambe con le molle da inserire sul retro.

MUSICA E VIDEOGAMES

Con slogan come Frankie Says War hanno riempito le Tee-shirt, con canzoni come Relax, Two Tribes e Welcome to the pleasure dome, hanno raggiunto la cima delle classifiche discografiche.
Frankie goes to Hollywood sono forse il gruppo musicale di maggior successo in Inghilterra e dopo la loro partecipazione al Festival di Sanremo anche in Italia.
Poteva un gruppo così sensibile ai mezzi di comunicazione snobbare il mondo dei computer?
Certamente no e così la loro etichetta discografica, la ZTT, ha raggiunto un accordo con la Ocean, casa di software, per realizzare un videogioco ispirato al gruppo. Il gioco è circondato da top-secret e si sa solo che sarà un adventure con accompagnamento musicale e sarà in commercio entro giugno.

PORTATILE SPECTRUM

La Sinclair ha confermato che il portatile Spectrum è già entrato in produzione, ma che contrariamente a quanto si sapeva, non sarà sul mercato prima della fine dell'anno.
La nuova macchina dovrebbe costare circa 250 sterline e dovrebbe incorporare un modem da 300 baud, un software di comunicazione su ROM e dovrebbe utilizzare i microdrive come memoria di massa oppure dei moduli gate array CMOS RAM.

TELELENTI

Molti sostengono che rimanere troppo tempo davanti ad un televisore o ad un monitor può causare delle lesioni alla vista e certamente vi sarà capitato, magari dopo parecchie ore trascorse a tentare di capire qualcosa del vostro Spectrum, di sentirvi gli occhi stanchi.
Una nota industria ottica americana, la Bolle, ha realizzato assieme alla NASA un tipo di occhiali che elimina i riverberi causati dal video.
Irex 90 e Irex 100 sono i due modelli e costano intorno alle 40000 lire.
Le lenti sono di un materiale con una riflessione minima e migliorano anche le immagini dello schermo. Inoltre hanno anche il potere di eliminare i raggi ultravioletti e le luci infrarosse e possono essere usati come occhiali da sole. Il modello Irex 100 è particolarmente indicato anche per gli sciatori.

DOLCE FLOPPY

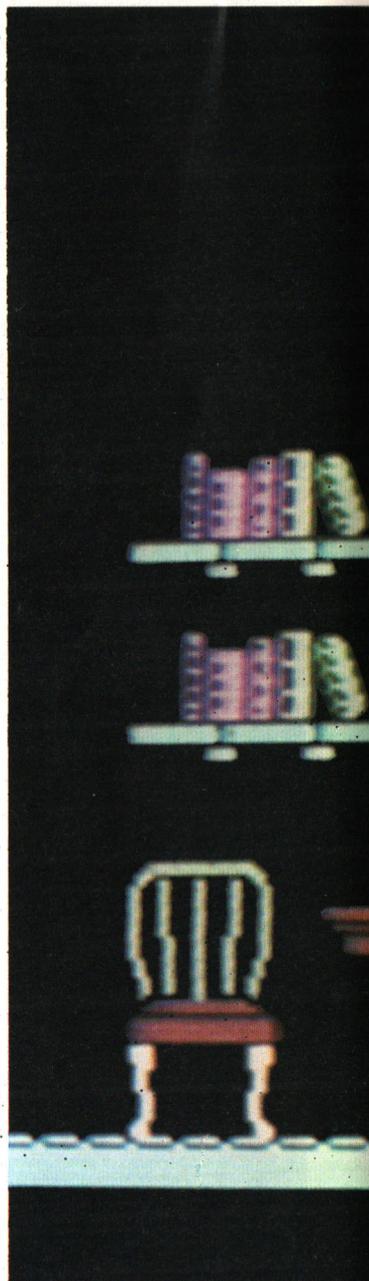
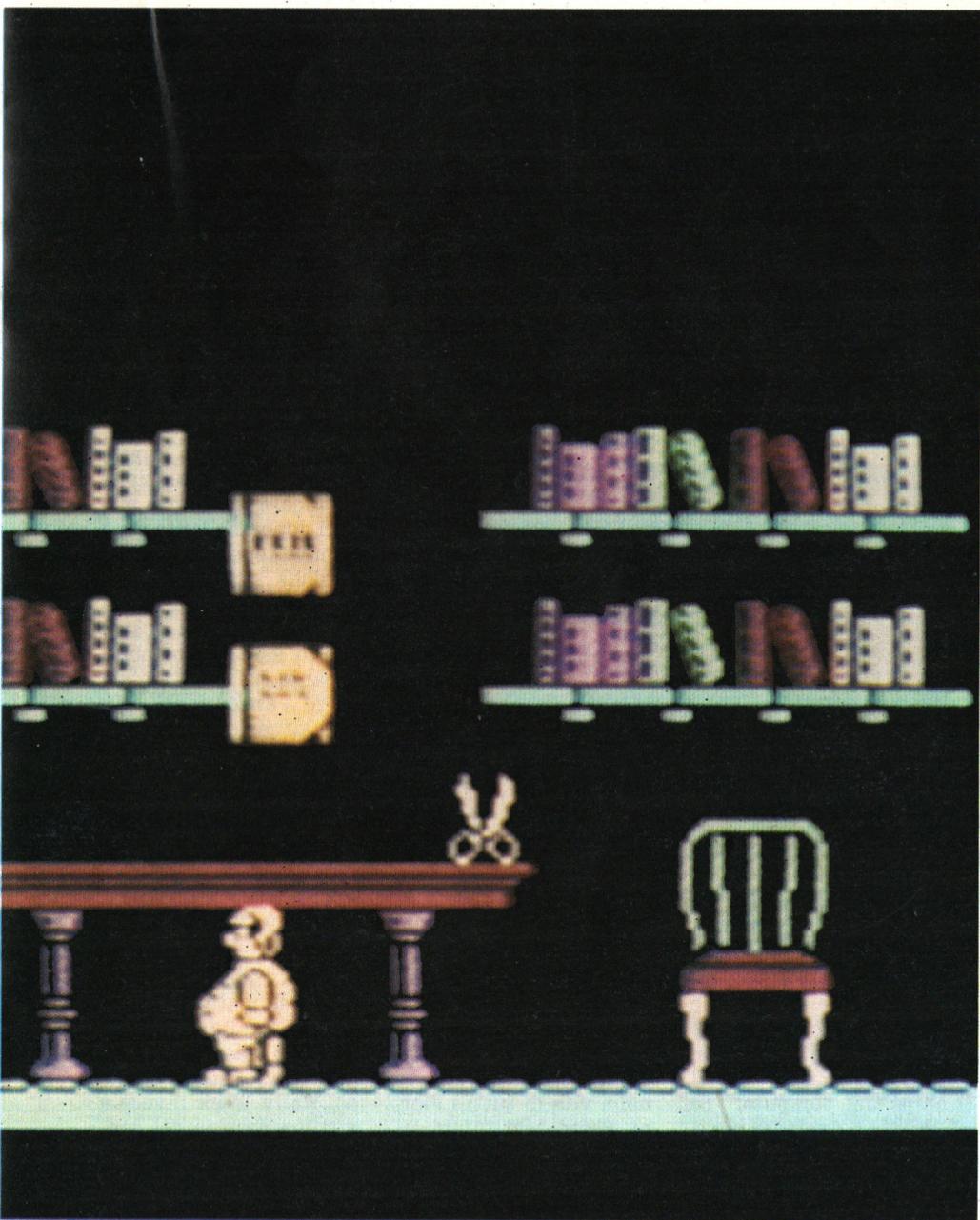
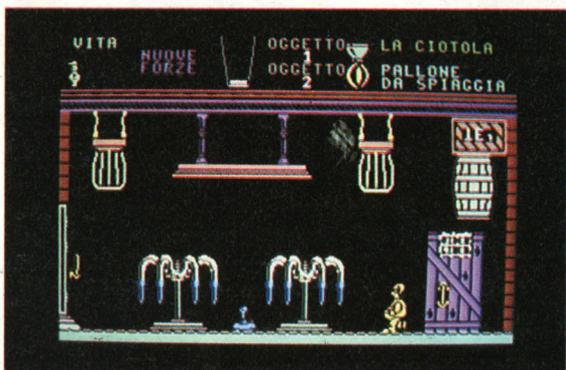
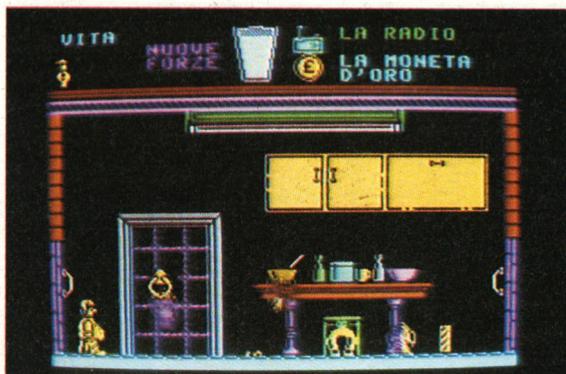
Negli Stati Uniti per la gioia del palato di tutti i fans del computer e per tutti i golosi sono stati realizzati dei gustosi floppy di cioccolato.
La Toolworks ha preparato gli 'Original choccolate byte', una confezione contenente dei dischetti nel formato standard di 5 pollici e di uno squisito materiale al cioccolato al latte, sicuramente a doppia densità anche se non sappiamo se a doppia faccia. Naturalmente vanno usati con cura e soprattutto facendo attenzione a non introdurre il dischetto di cioccolato nel drive e mangiare quello con i vostri programmi.

SINCLAIR IN MSX?

Si fanno sempre più insistenti le voci secondo cui Sinclair avrebbe chiesto di aderire allo standard MSX, il cartello di aziende che si sono date una normativa unica per quanto riguarda hardware e software. L'ingresso dell'industria inglese nel gruppo segnerebbe un punto piuttosto consistente a favore della affermazione dello standard.

Le disavventure di Wally Week

PYJAMARAMA

Guidate lo spirito di WALLY WEEK nei suoi incubi e, tra fantasmi e galletti amburghesi, space invaders e fughe sulla luna, recuperate la chiave per poter caricare la sveglia che dà la possibilità al simpatico dormiente di terminare i suoi brutti sogni.

WALLY WEEK, un simpatico pacioccone che ricorda vagamente Pippo per la sua capacità di cacciarsi nei guai e per il modo un pò strambo di uscirne si aggiunge alla folla dei personaggi nati tra i chips del computer. Se PAC MAN è sempre impegnato a divorare pillole, Q-bert a saltare tra un cubo e l'altro, l'instancabile Mario è immancabilmente alla ricerca della bionda perduta, Larry Pitfall intento ad esplorare paludi e caverne alla ricerca di ori preziosi, Wally invece è protagonista di una serie di avventure nella vita di tutti i giorni. Scordatevi infatti di trovarvi alle prese con abitanti extra-terrestri o di essere l'ultime speranza di salvezza per il nostro pianeta.
Niente di tutto questo.
Da allegro buontempone Wally Week vive situazioni originali, ma ambientate in luoghi famigliari e consueti nella vita di tutti.
La prima dalle sue avventure è Pyjamarama, un videogame che si svolge di notte, tra le non tanto tranquille mura della sua abitazione.

IL GIOCO

Sicuramente vi sarete trovati nella situazione di andare a dormire magari dopo una lauta cena oppure dopo aver bevuto qualche bicchiere di troppo e di passare una notte faticosa. Il vostro sonno sarà stato molto pesante ed 'infestato' da sogni angoscianti. In una situazione del genere il risveglio non sarà certamente una cosa molto semplice.
Il povero Wally Week è vittima proprio di questo inconveniente.
Jet Set Willy, altro protagonista di un'avventura casalinga, esausto dopo un party con amici veniva condannato dalla consorte a riordinare la casa prima di poterla raggiungere sul soffice materasso, Wally Week invece è vittima proprio del contrario.
Lui a letto c'è già e il suo problema è riuscire a

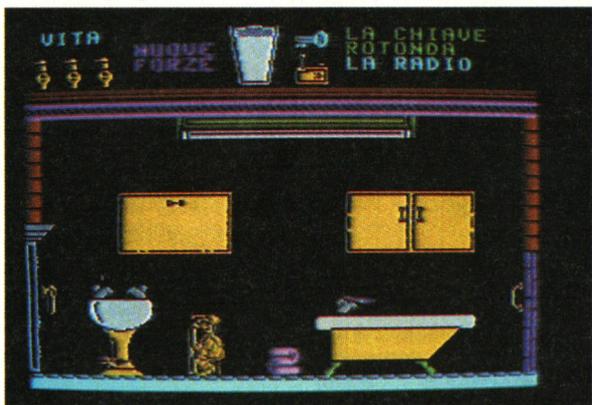
svegliarsi in tempo per potere andare al lavoro ed evitare le punizioni del caporeparto.

Il prossimo gioco di questa collana, tra l'altro, in uscita nel mese di giugno sempre per Jackson Soft Oro, sarà proprio la continuazione di PYJAMARAMA e si svolgerà nell'officina dove Wally lavora in catena a costruire le automobili.

Ma torniamo alla notte di Wally.

Il vostro compito in PYJAMARAMA è quello di guidare lo spirito di Wally che tenta di porre fine ai suoi incubi.

Qual'è il modo migliore per svegliare una persona immersa nel sonno? Potete chiamarlo oppure scuoterlo ma questo non vi è consentito visto che siete uno spirito. Provate allora la cosa più elementare: trovare una sveglia e farla suonare. Elementare si, ma semplice direi proprio di no.

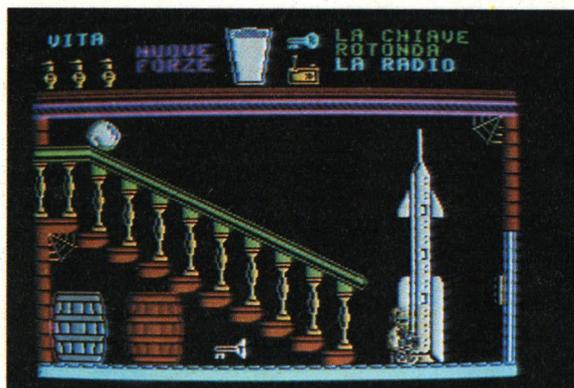
Gli incubi di Wally Week sono infatti qualcosa di speciale e creano dei personaggi strani che si aggirano per le camere della casa e rendono più impegnativo il vostro compito. Provate solo a pensare per esempio a galletti amburghesi motorizzati, missili, dardi, mani che spuntano dal pavimento, pugni che vi mandano al tappeto, piante carnivore, videogiochi,

fantasmi, soltanto per citarne qualcuno.

Tutti questi personaggi vi diminuiscono l'energia del sonno (forze nuove) rappresentata da un bicchiere di latte in cima allo schermo e che è viceversa fondamentale per sostenervi.

Una volta esaurita, il vostro spirito raggiungerà.... il sonno eterno. Avete a vostra disposizione solo tre vite.

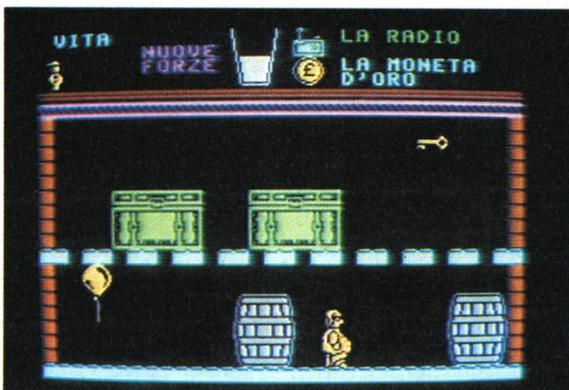
Durante la ricerca della sveglia potete trasportare solo due oggetti. Per raccoglierne uno dovete passarci sopra e automaticamente viene scambiato con l'oggetto trasportato più in basso.

Esaurite le tre vite prima della sveglia dovreste avere un minimo di senso di colpa e riprovare subito visto che lascere-

te Wally a doversi scusare con il suo caporeparto.
Sullo schermo appariranno a questo punto il numero dei passi compiuti e la percentuale del gioco risolta.

SCHERMI E OGGETTI

Come accennato lo scenario del gioco è composto sotanzialmente dalle stanze della casa di Wally ma non solo.
Per esempio con l'oggetto adeguato potete usare il missile che, non si sa come, si trova in cantina e dirigervi verso la luna. Non sappiamo se questo viaggio abbia come scopo quello di recuperare il senno perduto (o forse il sonno) come l'Orlando Furioso, o semplicemente quello di cercare qualche oggetto indispensabile, sta di fatto che tra i crateri del nostro satellite trovate dei marzianini.
Tutti i nemici che animano il gioco, dai marzianini ai fantasmi, dalle asce alle piante carnivore, sono riuniti nella stanza dei videogiochi. Meglio a questo punto aver pensato a raccogliere il joystick che si trova accanto al letto di Wally. Potete cimentarvi in un revival del classico 'space invaders' con in premio la possibilità di vincere una vita.
Le altre stanze sono biblioteche, cucine, bagni, cantine, soffitte, ripostigli ma il gioco si svolge perfino sul tetto della casa. Ogni stanza comunica con le porte anche se in certi casi potete trovare dei passaggi invisibili che vi costringono a percorrere più volte lo stesso percorso. A questo proposito vi sarà molto utile la stanza degli ascensori che vi permette di accedere a zone della casa altrimenti irraggiungibili.

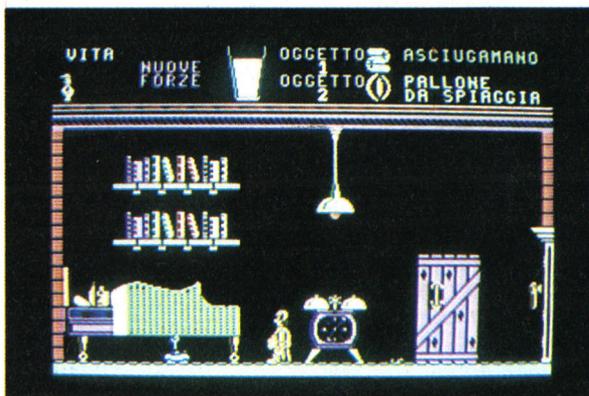
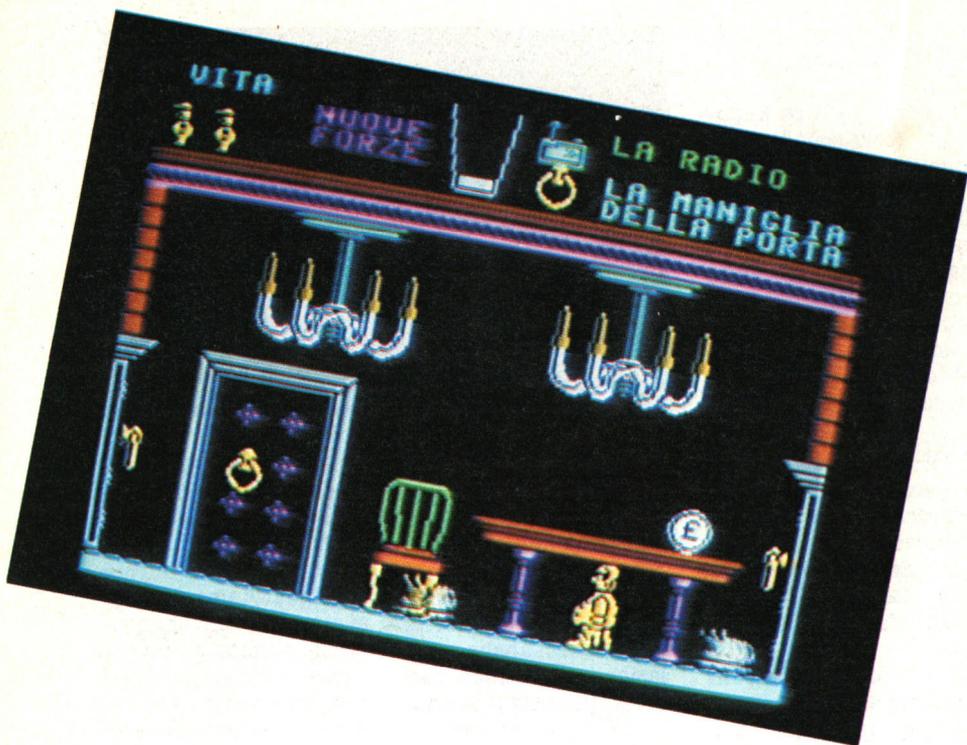
COMANDI

Lo 'spirito' inquieto si muove in tre direzioni: sinistra, destra e in alto.
Avete tre possibilità per

impostare i controlli:
TASTO 1: joystick Sinclair
TASTO 2: joystick Kempston (corrispondente a quelli più comuni usati per Atari o Commodore)
TASTO 3: scelta dei comandi più comodi sulla tastiera. Il programma usa automaticamente questi tasti:
O-sinistra
P-destra
M-salto/fuoco

CONSIGLI

Pyjamarama è un vero intreccio di eventi e movimenti. Molte azioni però non possono essere eseguite se prima non avrete fatto la mossa giusta.
Prima di tutto alcuni consigli generali.
L'unico modo per non raccogliere un oggetto è evitarlo saltandolo. Per salire le scale dovete saltare da un gradino all'altro. Assicuratevi che in quel momento non stia scendendo nulla lungo il corrimano.
L'energia diminuisce oltre che per il contatto con i nemici anche in relazione alla strada percorsa. Durante il cammino potete trovare del cibo o delle bevande che vi rifocillano e aumentano la 'snooze energy'.

Nella stanza dei videogiochi uccidete gli invasori lanciando coltello e forchetta.
Pensiamo che sia inutile consigliarvi una qualsiasi strategia dato che senz'altro avrete giocato a 'space invaders' almeno una volta nella vita!!!
Alcuni contenitori sono vuoti quando vengono raccolti e bisogna trovare il modo di riempirli per poterli utilizzare.
Esistono anche sulla parete dei tasti che una volta toccati diventano utili. Per esempio il pulsante Aiuto vi aiuta nei casi più disperati per risolvere dei problemi per esempio su come raccogliere un oggetto oppure il pulsante per mettere in azione gli ascensori.
A questo punto potremmo aiutarvi ulteriormente spiegandovi per filo e per segno tutti i passaggi per arrivare alla sospirata sveglia. Pre-

feriamo però evitare una descrizione così dettagliata, per non togliervi la soddisfazione di cavarvela da soli.
Vogliamo limitarci a qualche consiglio su uno dei tanti inizi possibili, anche per farvi capire la tecnica con cui deve essere affontato PYJAMARAMA.
Prendete il secchio che si trova nella stanza sotto la seconda rampa delle scale. Salite fino alla camera da letto e andate nella stanza con il pulsante di Aiuto. Attivatelo e quindi entrate nel bagno. Passando davanti al rubinetto riempite il secchio. Tornate ai piedi della prima rampa delle scale. Attraversate la porta e vi trovate nella stanza con le galline in movimento. Entrate nella porta a sinistra e siete nella stanza con le piante carnivore. Se avrete il secchio pieno d'acqua, le piante saranno inoffensive e così saltando il buco potrete raccogliere la tanica.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Introducete la cassetta nel registratore con il nastro all'inzio. Quindi scrivete:
LOAD "", premete RETURN e il tasto PLAY del registratore.
Se avete dei problemi nel caricamento controllate il volume, l'allineamento della testina del registratore e per ultimo la velocità.

La biblioteca per ragazzi firmata Jackson.
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
GIOCHI CON IL COMPUTER
Cod. 006D Pag. 48 Lire 9.000
CONOSCERE IL PERSONAL
Cod. 008D Pag. 48 Lire 9.000
BATTAGLIE CON IL COMPUTER
Cod. 011D Pag. 48 Lire 9.000
IMPARIAMO A PROGRAMMARE
Cod. 018D Pag. 48 Lire 9.000
I ROBOT
Cod. 003D Pag. 48 Lire 9.000
RIVOLUZIONE INFORMATICA
Cod. 004D Pag. 48 Lire 9.000
primi passi in basic
una facile guida per scrivere programmi
Speedy Computer
impariamo a programmare
basic per principianti
Speedy Computer
conoscere il Personal
come lavora e cosa può fare
Giocare con i personal computer
ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA
VOGLIATE SPEDIRMI
n° copie | codice | Prezzo unitario | Prezzo totale
Totale
☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.
Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:
☐ Allego assegno della Banca
n°
☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato
Nome
Cognome
Via
Cap. Città Prov.
Data Firma
Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.
ORDINE MINIMO L. 50.000

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Animazione

Programma uno
versione per ZX Spectrum 48K

Esadecimale	Mnemonico	Spiegazione
11,XX,XX	LD DE,ind.1	leggi da indirizzo
21,XX,XX	LD HL,ind.,2	memorizza a indirizzo
06,1B	LD B,27	prepara un ciclo di
C5	PUSH BC	6912 ripetizioni
06,00	LD B,256	
1A	LD A,DE	mette il contenuto di indirizzo 1
23	INC (HL),A	in indirizzo 2
13	INC DE	sposta indirizzo 1 e indirizzo 2
23	INC HL	all'indirizzo successivo
10,F9	DJNZ,-6	
C1	POP BC	fine del ciclo
10,F4	DJNZ,-11	
C9	RET	torna al BASIC

Programma due
versione per ZX Spectrum 48K

```
1000 CLEAR 63999
1010 INPUT "leggi dall'indirizzo
      ? ";y
1020 INPUT "memorizza all'indiri
     zzo ? ";z
1025 FOR n=64000 TO 64020
1030 READ a: POKE n,a: NEXT n
1035 DATA 17,y-INT (y/256)*256,
     INT (y/256)
1040 DATA 33,z-INT (z/256)*256,
     INT (z/256)
1045 DATA 6,27,197,6,0,26,119,19
     ,35,16,249,193,16,244,201
1050 PRINT "prepara  o  richiama
       lo schermo"
```

Animazione è un programma in linguaggio macchina per memorizzare le schermate e richiamarle in qualsiasi momento usando l'istruzione PEEK per leggere il valore dei byte che interessano, spostando poi il tutto in zone piu alte della memoria con la Poke.

Il programma uno è la routine in linguaggio macchina per spostare 6912 byte da una zona di memoria ad un'altra essendo disponibili (in uno Spectrum 48K) più di 40000 byte. Mediante questa operazione potrete memorizzare contemporaneamente fino a 5 schermate.

I byte numero 2 e 3 e quelli numero 5 e 6 sono gli indirizzi, scritti in esadecimale (cioè in base 16 anziché in base 10). Il byte 3 è il risultato della divisione per 256 dell'indirizzo di partenza, mentre il byte 2 è il resto della divisione stessa. Per esempio: se 33000/256=128 con resto 232, i byte 2 e 3 conterranno i valori 232,128.
Il programma due è costituito da una routine BASIC per inserire ed eseguire il linguaggio macchina del programma uno usando indirizzi specifici. Il codice macchina viene memorizzato nello Spectrum tra gli indirizzi 64000 e 54020, ed è protetto da eventuali NEW per mezzo della linea 1000. Le schermate possono essere immagazzinate a partire dalla locazione 25000, e gli indirizzi successivi dovranno essere incrementati di 7000 byte.
Ora battete il programma (salvatelo su nastro appena avrete finito di inserirlo, a scanso di incidenti...), date il RUN e in-

Programma tre
versione per ZX Spectrum 48K

```
 10 BORDER 0: PAPER 0: BRIGHT 1
    : CLS
 20 OVER 0: CLEAR 63999
 30 LET z=26000: LET d=0
 40 FOR m=1 TO 4
 50 FOR n=0+d TO 2+PI+d STEP
    PI/8
 60 INK 6: PLOT 127+127*SIN n,8
    7+87*COS (n)
 70 INK 6: PLOT 127+127*SIN (n+
    PI/100),87+87*COS (n+PI/1
    00)
 80 INK 6: PLOT 127+127*SIN (n+
    PI/50),87+87*COS (n+PI/50
    )
 90 INK 6: PLOT 127+127*SIN (n+
    3*PI/100),87+87*COS (n+3*
    PI/100)
100 INK 5: PLOT 127+70*SIN -n,8
    7+70*COS -n
110 DRAW 70*(SIN (-n+PI/2)-
    SIN -n),70*(COS (-n+PI/2)-
    COS -n)
120 INK 2: PLOT 127+35*SIN n,87
    +35*COS n
130 DRAW 35*(SIN (n+PI/2)-
    SIN n),35*(COS (n+PI/2)-
    COS n)
140 NEXT n
150 GO SUB 210
160 LET z=z+7000
170 LET d=d+PI/32
180 CLS
190 NEXT m
200 GO TO 240
210 RESTORE 220: FOR n=64000
     TO 64020: READ q: POKE n,q
    : NEXT n: RANDOMIZE USR 640
    00
```

ANIMAZIONE

```
220 DATA 17,0,64,33,z-INT (z/25
    6)*256,INT (z/256),6,27,197
    ,6,0,26,119,19,35,16,249,19
    3,16,244,201
230 RETURN
240 LET z=26000
250 FOR f=0 TO 60 STEP 20
260 RESTORE 270: FOR n=64000+f
     TO 64019+f: READ q: POKE n
    ,q: NEXT n
270 DATA 17,z-INT (z/256)*256,
    INT (z/256),33,0,64,6,27,19
    7,6,0,26,119,19,35,16,249,1
    93,16,244
280 LET z=z+7000
290 NEXT f
300 POKE 64080,201
310 IF INKEY$="" THEN
     RANDOMIZE USR 64000
320 IF INKEY$<>"" THEN
     GO TO 320
330 GO TO 310
340 SAVE "ANIMAZIONE" LINE 10
```

dicate come indirizzi 16384 e 25000, eseguendo poi dei disegni sullo schermo (o caricando una schermata di qualche gioco). Inserite ora RANDOMIZE USR 64000: noterete che, almeno apparentemente, non è successo... niente. In realtà il contenuto dello schermo è stato copiato nelle locazioni di memoria da 25000 a 31912. - non ci credete? Fate qualche PEEK di verifica oppure, ancora meglio, date un CLS e rieseguite il programma, inserendo questa volta 25000 come primo indirizzo e 16384 come secondo. Digitate ancora RANDOMIZE USR 64000 e vedrete come per incanto riapparire la vostra immagine, in un tempo notevolmente inferiore a quello che avreste impiegato usando PEEK e POKE.
Oltre a questa, avete ancora spazio in memoria per altre quattro schermate, richiamabili nella stessa maniera.

Tratto da:
Supersinc n. 2/84

Testo

"Testo" è un programma realizzato per redigere testi e note di qualsiasi tipo sullo Spectrum 48K.

Oltre a consentire la composizione vera e propria del testo (cui sono riservate 160 linee di 32 caratteri ciascuna), il programma prevede la

```
  1 REM ** GESTIONE DI TESTI **
  4 LET C=1
  5 LET X=0: LET B=0: LET G=900
    0: DIM A(3)
  6 DIM T$(161,32)
  7 CLS
 10 FOR F=1 TO 3
 20 GO SUB G
 30 PRINT AT 10,3;" INPUT :  CO
    LORE ";A$
 40 LET G=G+2
 50 INPUT A(F)
 55 CLS
 60 NEXT F
 70 BORDER A(1): PAPER A(2):
     INK A(3)
 80 CLS
150 CLS
200 REM OPZIONI
205 CLS : PRINT AT 1,0;"INSERIS
    CI IL NUMERO DELL'OPZIONE"
210 PRINT AT 5,0;"OPZIONE 1";
    TAB 11;"INSERIMENTO TESTO"
215 PRINT
220 PRINT "OPZIONE 2";TAB 11;"S
    TAMPA TESTO"
225 PRINT
230 PRINT "OPZIONE 3";TAB 11;"R
    EGISTRAZIONE TESTO"
235 PRINT
240 PRINT "OPZIONE 4";TAB 11;"C
    ARICAMENTO TESTO"
245 PRINT
250 PRINT "OPZIONE 5";TAB 11;"C
    ORREZIONE TESTO"
255 PRINT
270 PRINT "OPZIONE 6";TAB 11;"U
    SCITA DAL PROGRAMMA"
275 PRINT : PRINT "OPZIONE 7";
    TAB 11;"TESTO SULLO SCHERMO
    "
280 IF INKEY$<>"" THEN
     GO TO 280
290 IF INKEY$="" THEN  GO TO 2
    0
300 IF INKEY$="1" THEN  GO TO 1
    000
310 IF INKEY$="2" THEN  GO TO 2
    000
330 IF INKEY$="3" THEN  GO TO 3
    000
340 IF INKEY$="4" THEN  GO TO 4
    000
350 IF INKEY$="5" THEN  GO TO 5
    000
```

```
 360 IF INKEY$="6" THEN  GO TO 6
     000
 365 IF INKEY$="7" THEN  GO TO 7
     00
 370 GO TO 290
 700 REM STAMPA TESTO SU SCHERMO
 705 CLS
 710 GO SUB 8000
 720 FOR F=1 TO X
 730 PRINT T$(F)
 740 NEXT F
 742 PRINT '''
 745 PRINT "PREMI UN TASTO PER C
     ONTINUARE": PAUSE 0
 750 GO TO 200
1000 REM ROUTINE INSERIMENTO TES
     TO
1001 CLS
1002 GO SUB 9100
1003 GO SUB 8000
1004 FOR F=1 TO X: PRINT T$(F):
      NEXT F
1009 IF C=161 THEN  LET T$(C)="E
     ND
          ": PRINT "FINE ARCHIVIO
     ": PAUSE 50: GO TO 200
1010 INPUT "per uscire scrivi EN
     D ";T$(C)
1020 IF T$(C)="END
                    " OR T$(C)="
     end
           " THEN  GO TO 200
1030 PRINT T$(C)
1040 LET C=C+1
1050 GO TO 1009
2000 REM  ROUTINE PER STAMPANTE
2050 GO SUB 8000
2100 FOR F=1 TO X
2110 LPRINT T$(F)
2115 NEXT F
2120 GO TO 200
3000 REM ROUTINE SALVA TESTO
3010 CLS : PRINT AT 10,0;" INSER
     ISCI IL NOME DEL TESTO"
3020 INPUT S$
3030 SAVE S$ DATA T$()
3040 GO TO 200
4000 REM ROUTINE CARICA TESTO
4010 CLS : PRINT AT 10,0;" INSER
     ISCI IL NOME DEL TESTO"
4020 INPUT S$
```

TESTO

stampa del testo inserito dall'utente tramite stampante, la sua registrazione su nastro, nonché la necessaria funzione di editing, vale a dire la correzione di linee di testo sbagliate.
Il programma permette dunque di memorizzare

TESTO

```
4025 PRINT '"FAI PARTIRE IL NAST
     RO"
4030 LOAD S$ DATA T$()
4035 PRINT '"FERMA IL NASTRO"
4040 GO TO 200
5000 REM ROUTINE DI CORREZIONE
5001 CLS
5010 GO SUB 8000
5020 PRINT "PER CORREGGERE  L'UL
     TIMA  LINEA,PREMI 0"
5025 PRINT
5030 FOR F=1 TO X
5040 IF T$(F)="END
                       " OR T$(F)="
     end
          " THEN  GO TO 200
5050 PRINT T$(F): POKE 23692,255

5060 PAUSE 150
5070 IF LEN INKEY$=0 THEN
      NEXT F: GO TO 200
5080 CLS : PRINT "PREMI IL TASTO
      APPROPRIATO"
5090 PRINT : PRINT "1 CONTINUA"
5100 PRINT : PRINT "2 CORREGGI Q
     UESTA LINEA"
5110 PRINT : PRINT "3 UNA LINEA
     SOPRA"


5120 PRINT : PRINT "4 UNA LINEA
     SOTTO"
5125 PRINT AT 19,0;T$(F)
5130 IF INKEY$<>"" THEN
      GO TO 5130
5140 IF INKEY$="" THEN  GO TO 51
     40
5150 IF INKEY$="1" THEN  CLS :
      NEXT F
5160 IF INKEY$="2" THEN  GO TO 5
     200
5170 IF INKEY$="3" THEN  LET F=F
     -1: GO TO 5125
5180 IF INKEY$="4" THEN  LET F=F
     +1: GO TO 5125
5190 GO TO 5130
5200 CLS : PRINT AT 5,0;"RISCRIV
     I  QUESTA  LINEA          IN
       MANIERA  CORRETTA"
5210 PRINT AT 16,0;T$(F)
5220 INPUT T$(F)
5225 CLS : PRINT "PER CORREGGERE
       L'ULTIMA  LINEA,PREMI 0":
      PRINT : PRINT T$(F)
```

appunti, notizie, o quanto altro potete trovare utile: ricordatevi però che per richiamare da nastro un testo è necessa-

```
5230 NEXT F
5240 GO TO 200
6000 REM ROUTINE DI USCITA  DAL
     PROGRAMMA
6010 NEW
8000 REM ROUTINE DI RICERCA
8010 FOR N=1 TO 161
8020 IF T$(N)="END     " OR T$(N)="
     end
          " THEN  LET X=N-1:
      LET T$(N)="": RETURN
8030 NEXT N
8040 RETURN
8999 GO TO 9998
9000 LET A$="BORDER"
9001 RETURN
9002 LET A$="PAPER"
9003 RETURN
9004 LET A$="INK"
9005 RETURN
9100 PRINT '"QUESTO PROGRAMMA PE
     R LA GESTIONEDI TESTI, OPER
     A COME UNA COMUNE MACCHINA
     DA SCRIVERE."''"ALLA FINE D
     I OGNI LINEA DI TESTO(32 CA
     RATTERI) PREMETE ENTER."
9130 PRINT ''''"PREMI UN TASTO P
     ER CONTINUARE"
9140 PRINT
9150 PAUSE 0
9155 CLS
9160 RETURN
```

TESTO

rio che il programma qui presentato sia in memoria. Salvate su nastro con SAVE "TESTO".

Tratto da:
Papersoft n. 2/84

Plotter

L'alta risoluzione grafica disponibile sullo Spectrum (256 × 176 pixels) permette di realizzare tramite il programma 'Plotter' dei disegni molto definiti, tali da essere utilizzati in applicazioni di tipo scientifico e tecnico.

Plotter chiede all'inizio i colori prescelti per il bordo, il fondo e la penna scrivente; dopodiché appare nell'angolo in basso a sinistra un puntino che può essere spostato nelle otto direzioni tramite i tasti 3,4,5,6,7,8,9,0.
I tasti 1 e 2 servono inve-

```
  10 REM         PLOTTER
  20 REM -----------------------
  30 REM  Autore  Gaetano Marano
  40 REM -----------------------
  50 REM   Gruppo Edit. Jackson
  60 REM -----------------------
  70 CLS : PRINT FLASH 1;AT 9,5;
"FERMARE IL REGISTRATORE": PAUSE
 200
 100 INPUT "Inserire colore bord
o (0--7)    e premere ENTER     "
;b
 110 IF b>7 OR b<0 THEN GO TO 10
0
 120 INPUT "Inserire colore fond
o (0--7)    e premere ENTER     "
;p
 130 IF p>7 OR p<0 THEN GO TO 12
0
 140 INPUT "Inserire colore penn
a (0--7)    e premere ENTER     "
;i
 150 IF i=p OR i>7 OR i<0 THEN G
O TO 140
 155 BORDER b: PAPER p: INK i: C
LS
 160 LET x=0: LET y=0: LET d=1
 170 LET k=CODE INKEY$-47
 177 IF INKEY$="c" THEN COPY
 180 IF k>=0 AND k<11 THEN GO SU
B k*100+1000
 190 PLOT x,y
 200 IF d=0 AND POINT (x,y)=1 TH
EN PLOT OVER 1;x,y
 210 PRINT #0;AT 0,0;"X - ";x;"
";AT 0,10;"   Y - ";y;"  "
 222 GO TO 170
1100 IF x=255 OR y=175 THEN RETU
RN
```

```
1111 LET x=x+1: LET y=y+1: RETUR
N
1222 LET d=1: RETURN
1333 LET d=0: RETURN
1400 IF x=0 OR y=175 THEN RETURN

1444 LET x=x-1: LET y=y+1: RETUR
N
1500 IF x=0 OR y=0 THEN RETURN
1555 LET x=x-1: LET y=y-1: RETUR
N
1600 IF x=0 THEN RETURN
1666 LET x=x-1: RETURN
1700 IF y=0 THEN RETURN
1777 LET y=y-1: RETURN
1800 IF y=175 THEN RETURN
1888 LET y=y+1: RETURN
1900 IF x=255 THEN RETURN
1999 LET x=x+1: RETURN
2000 IF x=255 OR y=0 THEN RETURN

2222 LET x=x+1: LET y=y-1: RETUR
N
```

Tasto	Funzione
1	modo 'disegno'
2	modo 'modifiche e spostamenti'
3	in alto a sinistra
4	in basso a sinistra
5	a sinistra
6	in basso
7	in alto
8	a destra
9	in basso a destra
0	in alto a destra
C	'COPY'

PLOTTER

ce per selezionare i modi 'disegno' e 'modifiche e spostamenti'.
I tasti 'C' permette infine di stampare con la ZX Printer il disegno fatto fino a quel momento.
Fate attenzione che il punto, all'inizio, si vede appena, specialmente se si è selezionato un colore 'penna' molto vicino al colore 'fondo' o al colore 'bordo'.
La funzione dei tasti usati da 'Plotter' è la seguente:

Tratto da:
"77 programmi per Spectrum"
Autore: G. Marano
Pag.: 142
Prezzo: L. 24.000
Editore: G.E.J.

IN TUTTE LE TASCHE...

QUADERNI

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER
la "Biblioteca" firmata dagli esperti
Gruppo Editoriale Jackson

OGNI MESE
2 VOLUMI
IN EDICOLA